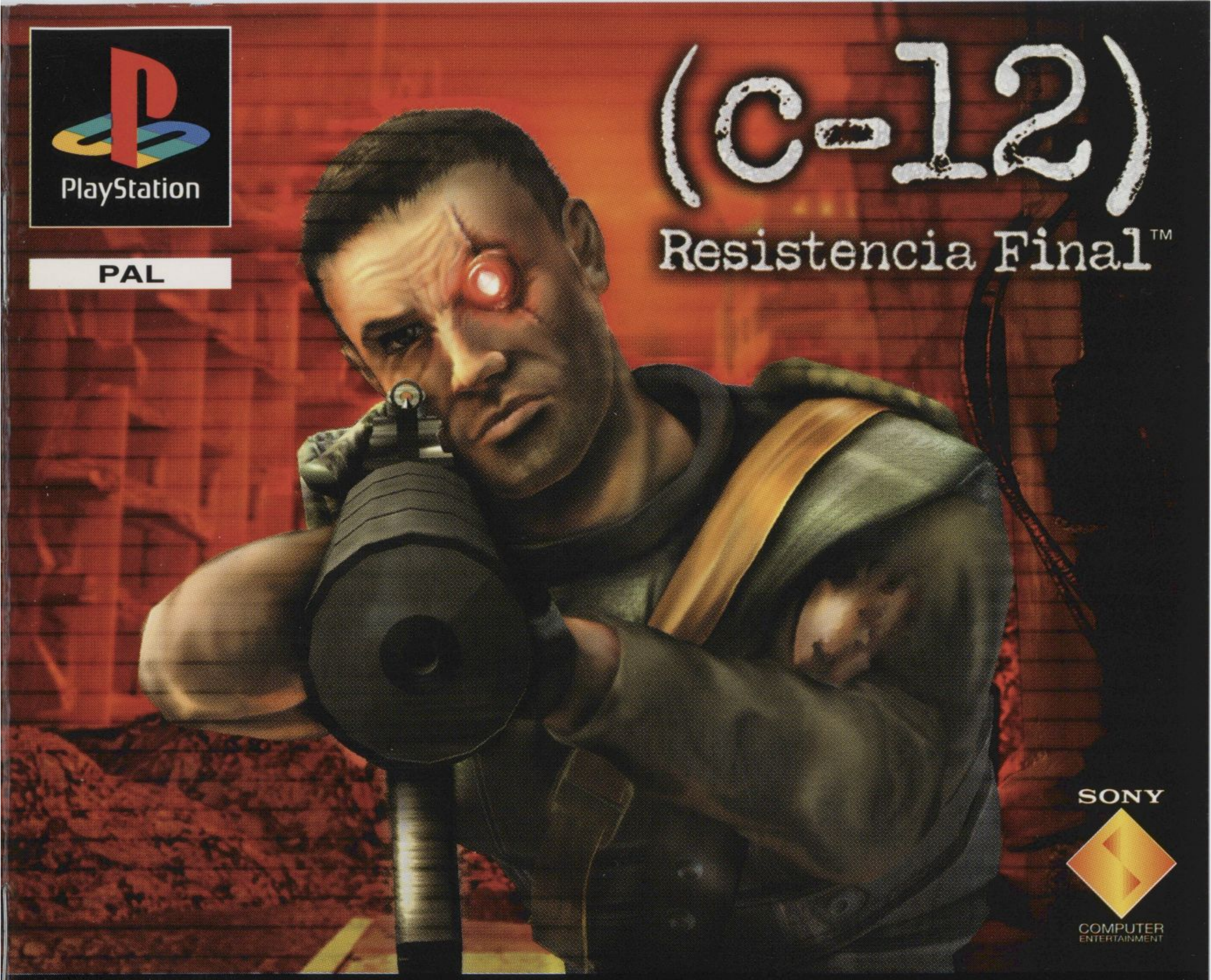
PlayStation

PAL

(C-12)

Resistencia Final™



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®

Precaución

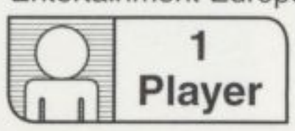
• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

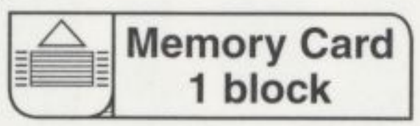
Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa POWERLINE.

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. C-12 Final Resistance™ © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. Published and developed by Sony Computer Entertainment Europe. Library programs © 1993-2001 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.





DUAL SHOCK

SCES-03366

(C-12)

Resistencia Final™

ESPAÑOL

INTRODUCCIÓN

Los siguientes pasajes pertenecen al diario del coronel Grisham

Desde la invasión alienígena, nuestros efectivos han estado disminuyendo rápidamente. Nuestras unidades se encuentran continuamente superadas por las maniobras del enemigo. Los alienígenas tienen armas muy superiores a las nuestras y utilizan la tecnología de un modo que nunca nos habríamos imaginado. Incluso poseen la habilidad de modificar cibernéticamente a los luchadores de la resistencia que han sido capturados, convirtiendo a hombres que una vez fueron compañeros de armas en sangrientos asesinos dispuestos a destruirnos.

No nos atrevemos a utilizar nuestras armas nucleares por miedo a causar nuestra propia destrucción.

La oficial científica Carter me ha convencido de que nuestra única esperanza es volver la tecnología de los alienígenas contra ellos mismos. En términos prácticos, esto ha supuesto convertir al teniente Vaughan, nuestro mejor soldado, en un mutante.

Y en esta situación nos encontramos. Nuestra última oportunidad. Se nos acaba el tiempo y no nos queda otra salida. El futuro de la raza humana está a punto de decidirse y la responsabilidad de ese futuro pesa sobre el teniente Vaughan. Él es nuestra única esperanza.

PREPARATIVOS

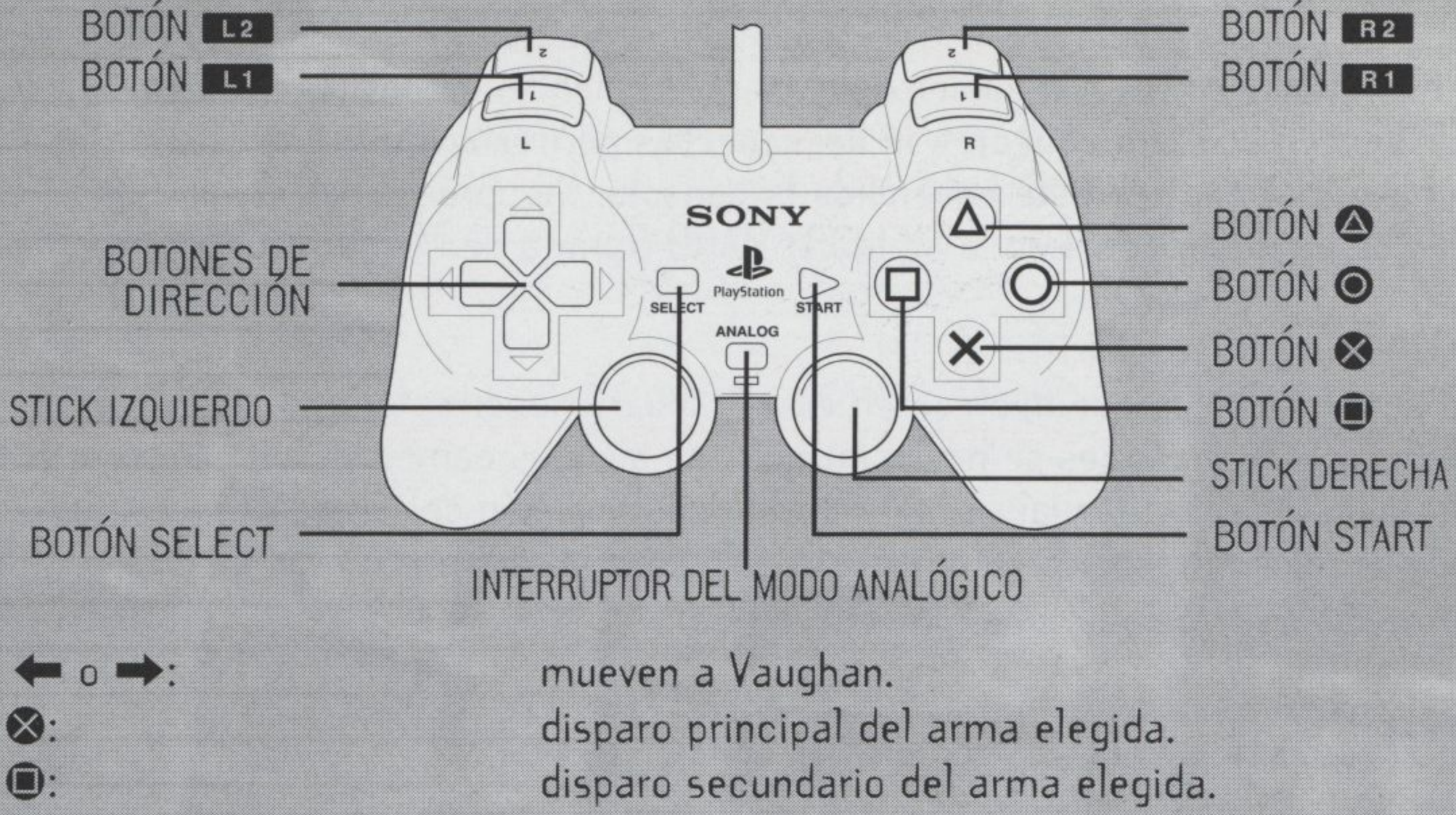
Conecta la consola según las instrucciones del manual de ésta. Introduce el CD de **C-12: Final Resistance** y cierra la cubierta del disco. Enciende la consola pulsando el botón POWER (encendido). **No conectes ni desconectes periféricos ni MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria) una vez esté encendida la consola.** Comprueba que tienes suficientes bloques de memoria libres en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar.

NOTA: La información que aparece en este manual era correcta antes de publicarse, pero puede que desde entonces se hayan introducido algunos cambios en el juego. Todas las ilustraciones de este manual se han extraído de la versión del juego en inglés, por lo que algunas pueden corresponder a imágenes previas a la finalización del juego y podrían diferir de las que aparecerán en la versión final.

BOTONES DE DIRECCIÓN - MOVIMIENTO

En este manual, ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etc., se utilizan para indicar la dirección de los botones de dirección, el stick de la izquierda y el stick de la derecha. Sin embargo, tan sólo pueden utilizarse los botones de dirección y el stick de la izquierda para operar en las pantallas de los menús.

CONTROLES



↑, ↓, ← o →:	mueven a Vaughan.
Botón ✕:	disparo principal del arma elegida.
Botón □:	disparo secundario del arma elegida.
Botón △:	usar escudo.
Botón ○:	agacharse.
Botón L1:	recorre la lista de armas.
Botón R1:	bloquea el objetivo.
Botón R1 (pulsa y mantén pulsado ← o →):	movimiento lateral mientras el objetivo está fijado.
Stick de la derecha o botón L2 (pulsa y mantén pulsados los botones de dirección ← o →):	girar cámara.

Botón R2: modo en primera persona.
Botón START: pausa.
Botón SELECT: inventario.

...Mensaje del coronel Grisham: debes adquirir la experiencia suficiente antes de poder usar el disparo secundario del arma elegida...

NOTA: si tienes un Mando Analógico (DUALSHOCK®), podrás jugar a **C-12: Final Resistance** usando los botones de dirección o los sticks de la izquierda y de la derecha. De usar los sticks de la izquierda y de la derecha, asegúrate de que el interruptor de modo ANALOG (analógico) está encendido (Estado del LED: rojo).

CONTROLES ADICIONALES

↑, ↓, ← o →: mover campo de visión de Vaughan cuando está en modo de primera persona.
Botón ⊗: manténlo pulsado para agarrar un contenedor. Pulsa ↑, ↓, ← o → para mover el contenedor.
Botón ◎: Pulsa y mantenlo pulsado para escalar una superficie adecuada.
Botón ⊗: activa interruptores / interactúa con objetos (consulta la sección de DESARROLLO DEL JUEGO descrita en este manual).

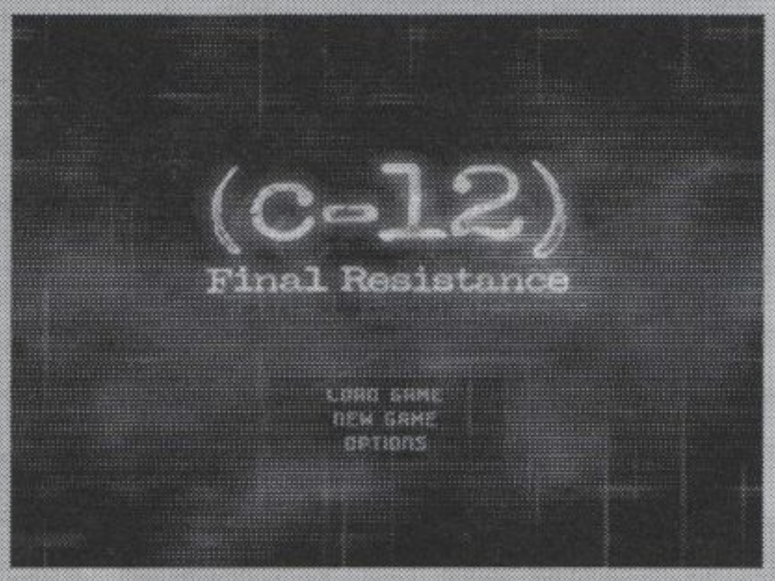
UTILIZACIÓN DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para seleccionar una opción y pulsa el botón ⊗ para confirmarla. Para volver a la pantalla de menú anterior sin aceptar ningún cambio, pulsa el botón △.

COMIENZO DEL JUEGO

Nada más empezar aparecerá la pantalla del título. Pulsa el botón START para acceder al Menú principal.

MENÚ PRINCIPAL



CARGAR PARTIDA	Consulta el Menú de cargar partida
NUEVA PARTIDA	Consulta el Menú de nueva partida
OPCIONES	Consulta el Menú de opciones

MENÚ DE CARGAR PARTIDA

Selecciona LOAD GAME (CARGAR PARTIDA) en la pantalla de Menú principal. Elige la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) y escoge el juego que quieres cargar. Selecciona SÍ para confirmar.

MENÚ DE NUEVA PARTIDA

Inicia directamente una nueva partida.

...Mensaje del coronel Grisham: Buena suerte, Vaughan. El futuro de la tierra está en tus manos.....

www.scee.com/c-12

MENÚ DE OPCIONES

MANDO — Consulta Menú del mando más adelante.
SONIDO — Consulta Menú de sonido más adelante.
AJUSTAR PANTALLA — Consulta Menú de ajuste de pantalla más adelante.

MENÚ DEL MANDO

Pulsa ⬅ o ➡ para activar o desactivar la función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK®).

MENÚ DE SONIDO

AUDIO — Pulsa ⬅ o ➡ para elegir la salida de sonido STEREO (estéreo) o MONO.

MÚSICA — Pulsa ⬅ para disminuir o ➡ para aumentar el nivel de volumen de la música.

VOCES — Pulsa ⬅ para disminuir o ➡ para aumentar el nivel de volumen de las voces del juego.

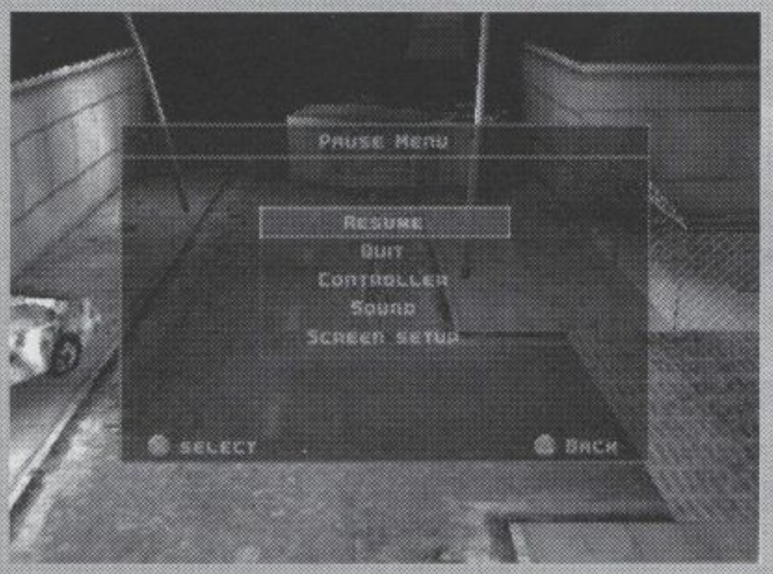
EFECTOS — Pulsa ⬅ para disminuir o ➡ para aumentar el nivel de volumen de los efectos de sonido del juego.

NOTA: Pulsa el botón ▣ para restaurar el Menú de sonido con sus configuraciones originales.

MENÚ DE AJUSTE DE PANTALLA

Pulsa ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ para ajustar la posición de la pantalla. Pulsa el botón ⊗ para aceptar o pulsa el botón ▣ para devolver la pantalla a su posición original.

MENÚ DE PAUSA



RESUME (Reanudar)
Continúa la misión por donde la dejaste.

QUIT (Abandonar)
Selecciona YES (SÍ) para volver a la Pantalla del título. Selecciona NO para volver al Menú de pausa.

CONTROLLER (Controles)
Pulsa ⬆ o ⬇ para activar o desactivar la función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK®).

SOUND (Sonido)
Consulta la sección del Menú de sonido descrita anteriormente en este manual.

SCREEN SETUP (Ajustar pantalla)

Screen Adjust (Ajustar pantalla)	Consulta la sección de Ajustar pantalla en el Menú de opciones en este manual.
Brightness (Brillo)	Pulsa ⬅ para aumentar y ➡ para disminuir el nivel de brillo del juego.

MENÚ DE INVENTARIO

Pulsa el botón SELECT durante la partida para acceder al inventario durante la partida. A continuación pulsa ⬅ o ➡ para seleccionar la sección del menú que quieres ver. Para reanudar la partida en cualquier momento, pulsa el botón △ o el botón SELECT.

INVENTARIO DE ARMAS

Las armas que consigas aparecerán en pantalla así como información sobre cómo utilizarlas. Pulsa ⬆ o ⬇ para desplazarte por la lista de armas. Pulsa el botón ⊗ para seleccionar el arma que quieres usar. Consulta la sección de Armas descrita en este manual, para obtener una descripción de todas las armas disponibles.

OBJETOS

Aparecen en pantalla todos los objetos que has conseguido. Pulsa ⬆ o ⬇ para desplazarte por la lista de objetos. Pulsa el botón ⊗ para utilizar el objeto seleccionado.

MENSAJES

Aparecen en pantalla las comunicaciones por radio que has recibido. Pulsa ⬆ o ⬇ para desplazarte por la lista de mensajes y pulsa el botón ⊗ para repetirlos.

OBJETIVOS

Aparecen los objetivos de la misión. Pulsa ⬆ o ⬇ para seleccionar el objetivo que deseas repasar.

GPS INTERNO

Usa el sistema de posicionamiento global interno para moverte por la zona en la que te encuentras. Un triángulo rojo muestra tu posición actual. Pulsa el botón ▢ para centrar el mapa en torno a tu posición. Para cambiar la perspectiva del mapa, pulsa el botón ⊗; pulsa ↑, ↓, ← o → para moverte por el mapa. Pulsa el botón L1 para acercar la imagen o el botón R1 para alejarla. Cuando hayas acabado de ajustar la perspectiva del mapa, pulsa el botón △ para volver a la pantalla principal del GPS interno.

DESARROLLO DEL JUEGO

MOVIMIENTO GENERAL

El instinto natural del teniente Vaughan le induce a explorar y a descubrir. Para completar su misión, se moverá por su entorno, buscando por todas partes, no habrá un lugar en el que no busque. Pulsa el botón ○ cuando Vaughan se dirija a una superficie adecuada para conseguir subirla escalando.

Cuando los disparos le pasen por encima, Vaughan se agachará y si está en espacio abierto puede caminar agachado mientras busca un refugio. Pulsa el botón ○ para que Vaughan se agache y pulsa ↑, ↓, ← o → para que camine agachado.

Vaughan puede trepar o descolgarse, pero antes de hacerlo deberá guardar el arma. Si le atacan mientras trepa, se caerá desde donde se encuentre.

Vaughan puede recoger armamento, munición y otros objetos de utilidad, como llaves o tarjetas llave si pasa sobre dichos objetos. Todos los objetos que Vaughan consiga pasarán a su inventario, al cual se puede acceder pulsando el botón SELECT durante la partida.

USO DE INTERRUPTORES Y TARJETAS LLAVE

Vaughan puede activar varios interruptores y palancas pulsando el botón ⊗ cuando los tenga a su alcance.

Vaughan debe utilizar la tarjeta llave correcta para evitar obstáculos como campos de fuerza. Cuando tenga a su alcance el sensor de tarjetas llave, aparecerá en pantalla el siguiente mensaje: KEYCARD REQUIRED (Tarjeta llave usada).

Pulsa el botón ⊗ cuando aparezca este mensaje para acceder automáticamente al inventario y elige la tarjeta llave correspondiente. El campo de fuerza se desactivará y aparecerá en pantalla el siguiente mensaje: KEYCARD USED (TARJETA LLAVE USADA)

USAR OBJETOS

Cuando Vaughan se aproxima a la zona en la que puede utilizar un objeto de su inventario, aparecerá en pantalla un mensaje. Pulsa el botón ⊗ para acceder automáticamente al inventario.

USO DEL ESCUDO

Los escudos pueden bloquear y absorber cualquier daño potencial cuando se usan eficazmente. Los kits de escudo se encuentran dispersos por los escenarios, Vaughan puede cargar con cinco kits de escudo (incluido el kit que ya lleve consigo) al mismo tiempo. Pulsa el botón △ para usar el escudo.

...Mensaje del coronel Grisham: inteligencia informa que tu escudo puede sobrecargarse para crear un Pulso Electromagnético (EMP) pulsando dos veces el botón △. El EMP aturdirá al enemigo que se cruce por tu camino, pero perderás el kit de escudo que lleves contigo. No obstante, no es nada fácil acceder a esta función...

SUPERVIVENCIA

El estado de salud actual de Vaughan viene representado por una barra de energía situada en la esquina superior izquierda de la pantalla. Cuando la barra de energía está vacía, se acaba la vida de Vaughan, por lo que se aconseja recoger las unidades de salud para seguir aprovisionando de energía a Vaughan.

GUARDAR LA PARTIDA

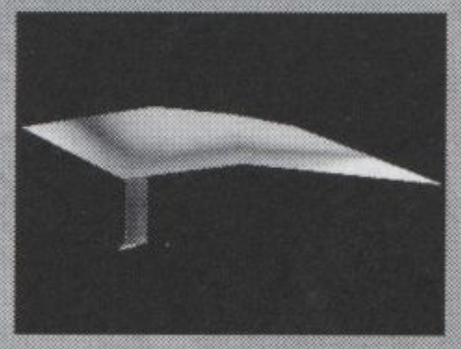
Para guardar la partida, dirígete a una de las estaciones rojas de punto de guardado. La estación se pondrá en verde. Pulsa el botón ⊗ y se te indicará que selecciones una ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de memoria). Elige el bloque de la MEMORY CARD (Tarjeta de memoria) en el que quieras guardar tu partida; selecciona YES (SÍ) para confirmar que la guardas. Si has elegido un bloque que ya contenía una partida, se te indicará que selecciones YES (SÍ) de nuevo para confirmar que quieres sobrescribirla.

...Mensaje del coronel Grisham: cuando se ha guardado la partida correctamente, volverás a la estación de punto de guardado y podrás continuar con tu misión...

ARMAS

...Mensaje del coronel Grisham: las modalidades de disparo secundario no están a tu disposición inmediatamente, Vaughan. Tan sólo podrás disponer de ellas cuando hayas adquirido la experiencia suficiente con cada arma. En la sección de armas del inventario se puede comprobar la experiencia adquirida con cada arma. Sin embargo, la Espada energética actúa de forma diferente, no se basa en la experiencia, sino en... algo más...

Nombre del arma **ESPADA ENERGÉTICA**



Descripción **Arma alienígena**

De origen alienígena, la Espada energética es la única arma alienígena que poseen los humanos. Fue recogida del cadáver de un guardia alienígena y emite una potente descarga con el contacto a corto alcance. Informes aún sin confirmar sugieren que la Espada energética también puede disparar una potente descarga de energía, pero tras numerosas pruebas no se ha logrado probar esta propiedad.

Ataque principal **Refriega**

Pulsa el botón ⊗ para dar un solo golpe. Pulsa repetidamente el botón ⊗ para realizar una serie encadenada de golpes.

Ataque secundario **Descarga energética**

Pulsa y mantén pulsado el botón ■ para cargar la Espada energética. Suelta el botón ■ para desencadenar una mortífera descarga de energía pura.

...Mensaje del coronel Grisham: tras numerosas pruebas e investigaciones aún no se ha encontrado un método para disparar descargas de energía con la espada. Vaughan, debes encontrar la manera de aprovechar su potencia....

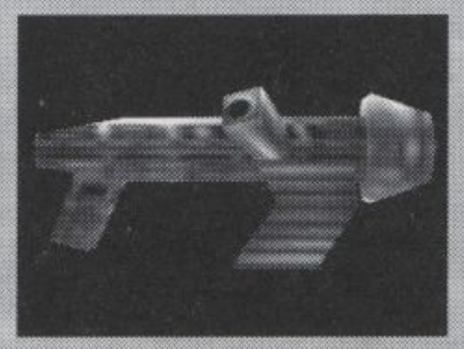
Nombre del arma **AMETRALLADORA**
Descripción **Ametralladora AG-35**

La AG-35 es una ametralladora con un lanzagranadas integrado. Está basada en una versión modificada del arma de fuego estándar que utilizan las tropas de resistencia.

Disparo principal **Ráfaga**
Pulsa el botón ⊗ para disparar proyectiles normales con la ametralladora.

Disparo secundario **Granada**
Pulsa el botón ▣ para usar el lanzagranadas de la ametralladora.

Nombre del arma **LANZACOHETES**
Descripción **Lanzacohetes RV-40**



El RV-40 puede disparar cohetes de uno en uno. También posee un dispositivo multi-objetivos que permite disparar simultáneamente un número determinado de cohetes buscadores a varios objetivos.

Disparo principal **Cohete de trayectoria recta**
Pulsa el botón ⊗ para disparar un solo cohete con el lanzacohetes.

Disparo secundario **Cohetes buscadores**
Pulsa el botón ● para disparar cinco cohetes que buscarán objetivos independientes. Muy útil para alcanzar vehículos.

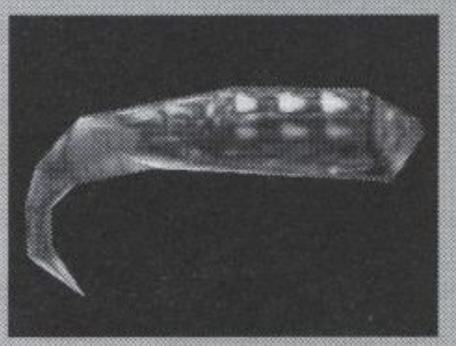
Nombre del arma **CAÑÓN LÁSER**
Descripción **Fusil láser XK-50**

Un arma clasificada que estaba siendo desarrollada por la firma Rothbart Optics antes de que comenzase la invasión alienígena. Capaz de realizar tanto ráfagas láser como liberar energía láser almacenada en una sola descarga.

Disparo principal **Ráfaga láser**
Pulsa y mantén pulsado el botón ⊗ para disparos rápidos con el láser.

Disparo secundario **Descarga láser cargada**
Pulsa y mantén pulsado el botón ● para cargar energía láser; después suelta el botón ● para liberar una potente descarga láser.

Nombre del arma **PLASMA ALIENÍGENA**
Descripción **Arma alienígena**

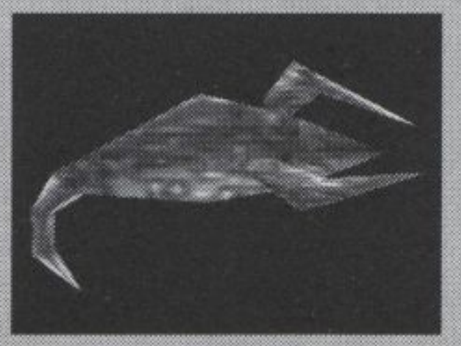


...Mensaje del coronel Grisham: Vaughan, este arma reglamentaria te machacará si te cruzas en su camino. Si consiguieras una para ti, asegúrate de recoger células de plasma para recargar el arma cuando se quede sin munición...

Disparo principal **Ráfaga de plasma**
Pulsa y mantén pulsado el botón ⊗ para hacer rápidos disparos de plasma. Cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón ⊗, más disparos conseguirás.

Disparo secundario **Descarga amplificada de plasma**
Pulsa y mantén pulsado el botón ■ para cargar el plasma; después suelta el botón ■ para disparar una descarga amplificada de plasma. La amplitud de la descarga de plasma disparada aumenta cuanto más tiempo se mantenga pulsado el botón ■.

Nombre del arma **CAÑÓN IÓNICO**
Descripción **Arma alienígena**



...Mensaje del coronel Grisham: los efectos del Cañón iónico son todavía un misterio para los científicos de la resistencia, a pesar de la extensa investigación realizada. Sin embargo, sabemos que resulta un arma altamente efectiva para sabotear sistemas eléctricos....

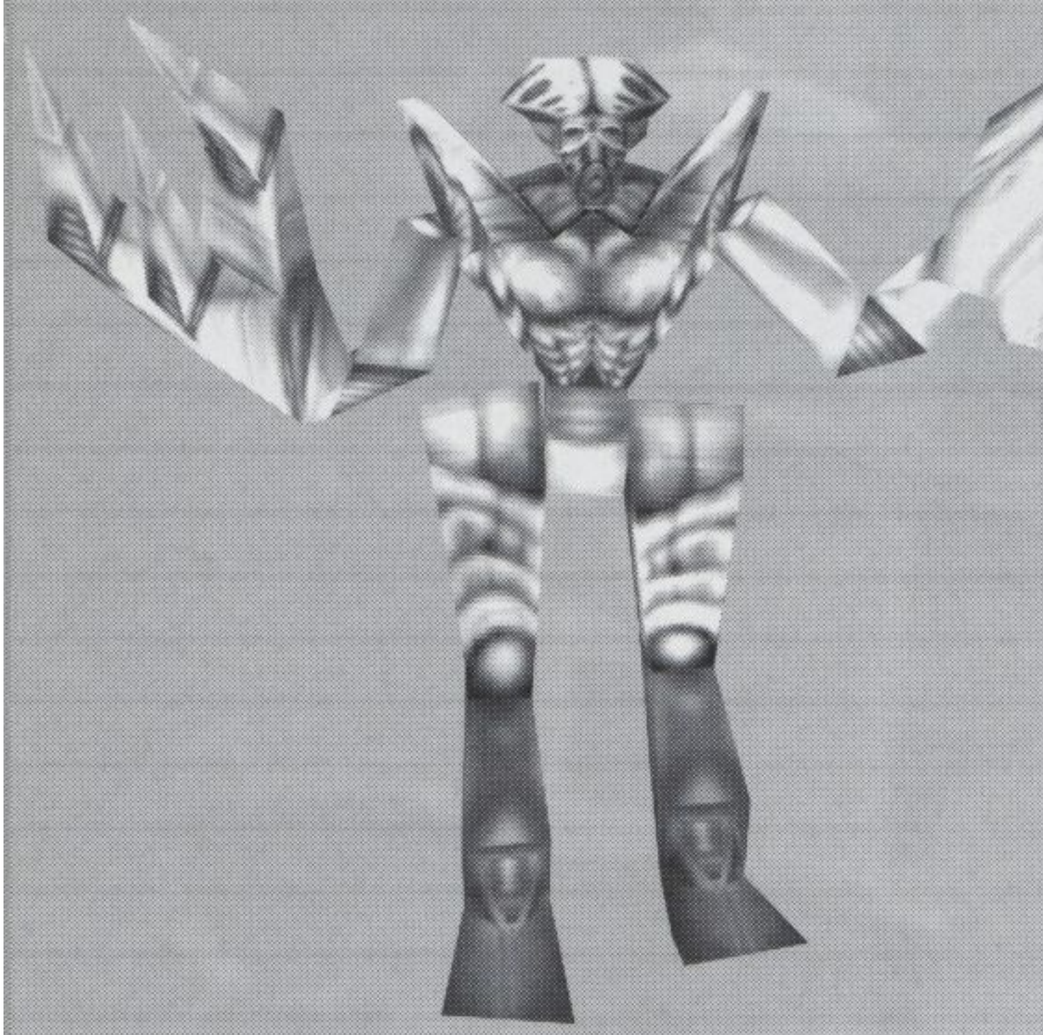
Disparo principal **Rayo eléctrico**
Pulsa y mantén pulsado el botón ⊗ para disparar un rayo eléctrico.

Disparo secundario **Descarga eléctrica encadenada**
Pulsa y mantén pulsado el botón ■ para cargar el Cañón iónico; después suelta el botón ■ para disparar una potente descarga eléctrica.

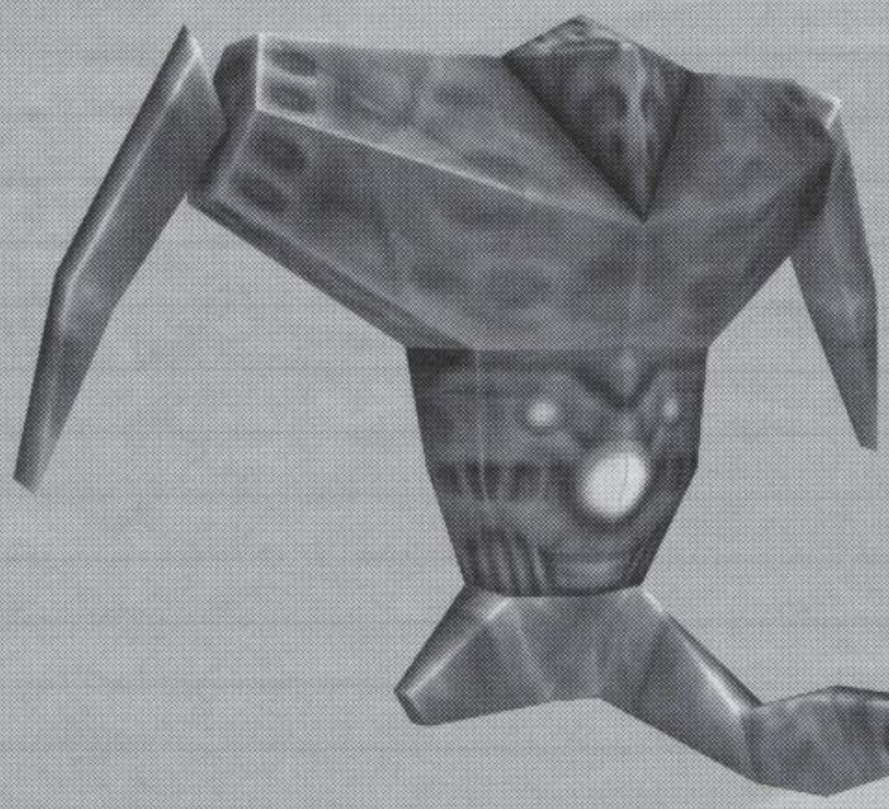
...Mensaje del coronel Grisham: si la descarga eléctrica alcanza a un enemigo, le aturdirá temporalmente, después si hay más enemigos en los alrededores, la descarga alcanzará a otro de ellos hasta que ésta se quede sin potencia...

www.scee.com/c-12

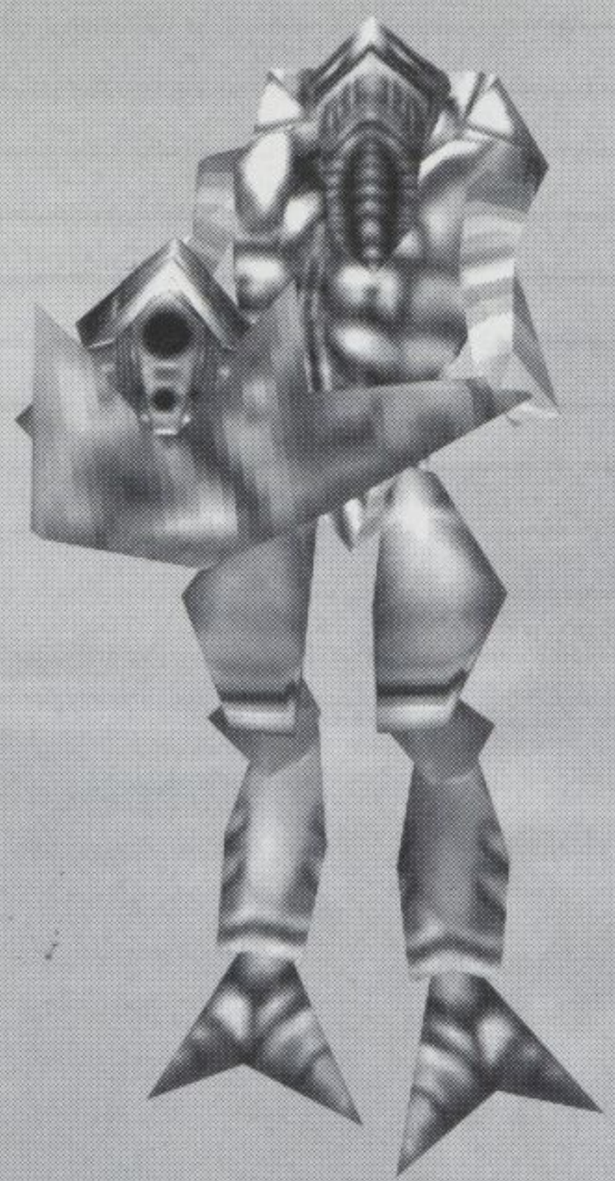
ENEMIGOS



ESPECIFICACIÓN: **Humano ciborg (clase 1)**
ARMA: Garra mecánica y accesorio soldador.
FUERZA: 6
INTELIGENCIA: 6
NOTAS ESPECIALES: Ciborg básico de tipo teledirigido. Peligroso a corta distancia.



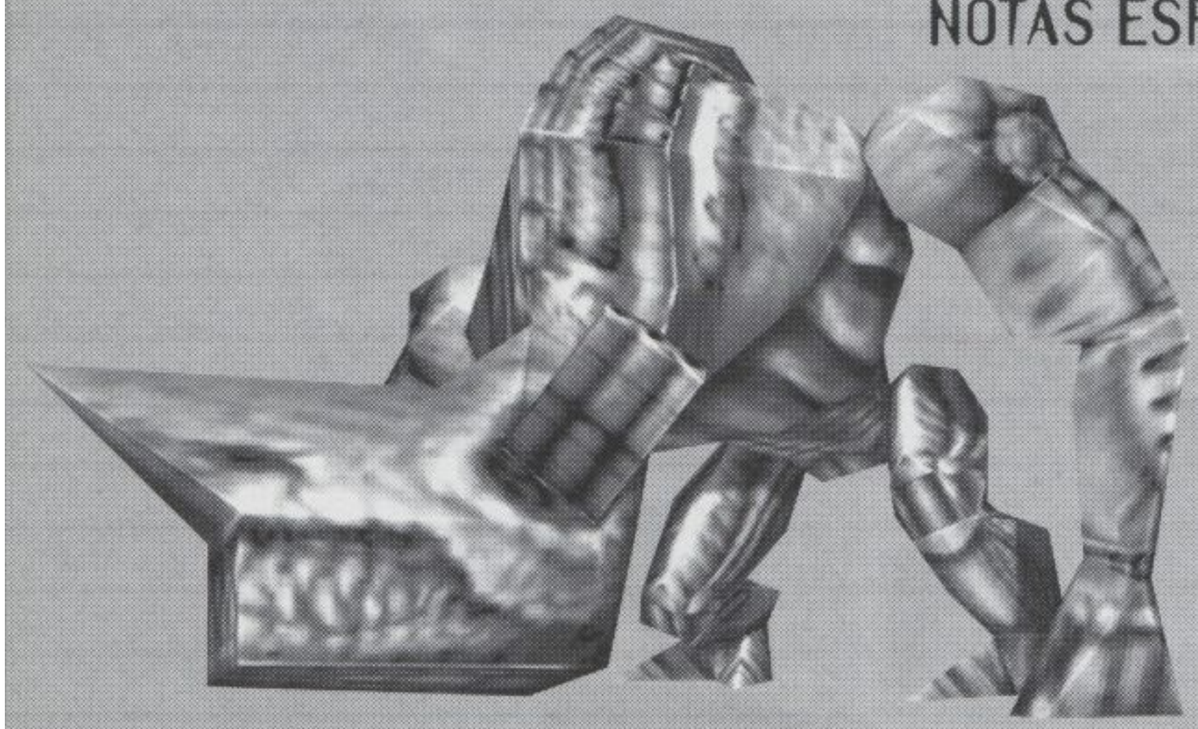
ESPECIFICACIÓN: **Androide sonda (tipo 1)**
ARMA: Ninguna.
FUERZA: 2
INTELIGENCIA: 7
NOTAS ESPECIALES: Androide de guardia empleado para vigilar zonas, dar la alarma y buscar a los miembros de la resistencia que están escondidos.



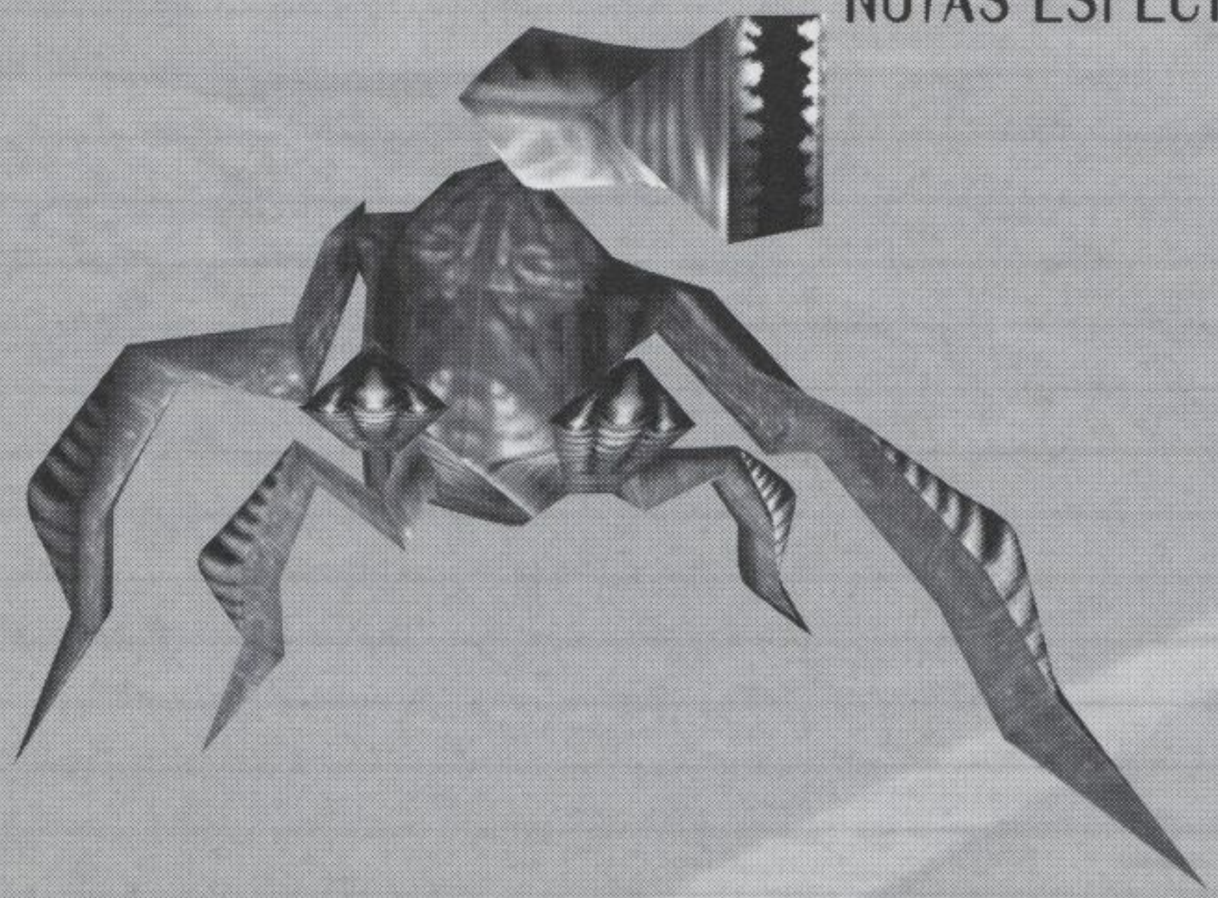
ESPECIFICACIÓN: **Guerrero alienígena (clase 1)**
ARMA: Cañón de plasma.
FUERZA: 8
INTELIGENCIA: 7
NOTAS ESPECIALES: Difícil de derrotar, ya que está equipado con escudos personales y es capaz de saltar grandes distancias.

ESPECIFICACIÓN: **Científico alienígena**
ARMA: Ataques de energía.
FUERZA: 8
INTELIGENCIA: 9
NOTAS ESPECIALES: Los científicos alienígenas trabajan en las instalaciones de conversión realizando experimentos en humanos para crear esclavos ciborg. El blindaje exoesqueleto les permite enfocar y manipular la energía.

www.scee.com/c-12



ESPECIFICACIÓN:: **Rinoceronte alienígena**
ARMA: Fuerza bruta.
FUERZA: 10
INTELIGENCIA: 2
NOTAS ESPECIALES: Una raza alienígena que los invasores han esclavizado. Extremadamente potente, bien armado y peligroso. Mantener las distancias es la mejor táctica que se puede adoptar cuando te has de enfrentar a estos agresivos luchadores.



ESPECIFICACIÓN: **Araña alienígena**
ARMA: Mandíbulas cibernéticas
FUERZA: 9
INTELIGENCIA: 5
NOTAS ESPECIALES: Los invasores utilizaron tecnología cibernética para mejorar la potencia de ataque de estas criaturas. Las Arañas alienígenas escupen un compuesto corrosivo para incapacitar a su presa, dando caza a todo intruso en su territorio. Normalmente se encuentran en zonas oscuras pues sufren una aversión extrema a la luz.

PISTAS Y CONSEJOS

Usa el modo en primera persona para estudiar los alrededores en detalle. Este modo es también útil cuando se intentan disparos de precisión, esta táctica te ayudará a economizar la munición.

Estudia el entorno cuidadosamente cuando te prepares para el combate y ponte a cubierto siempre que puedas.

Utiliza tu escudo, es especialmente eficaz en los combates cuerpo a cuerpo.

Pulsa el botón **R1** l para fijar un objetivo; técnica esencial para un combate efectivo.

Recuerda que puedes manipular y posicionar en tu propio provecho muchos objetos del entorno. Fíjate en las superficies escalables y en los objetos movibles.

...Mensaje del coronel Grisham: en algunas situaciones, Vaughan, el sigilo y la astucia pueden ser tus mejores armas....

FICHA TÉCNICA

Productor	John Meegan
Director de producto	Tom Robberechts
Director del estudio	Simon Gardner
Jefe de trabajo artístico	Matt Wee
Equipo artístico	Alan Brand, Jason Evans, Ben Levitt, Phil Lucasz, Rob Hill, Justin Summers, Pete Giles, Jason Wilson
Jefe de diseño	Stuart Wheeler
Equipo de diseño	Gareth Hughes, Robert King, Jonathan Double
Jefe de programación	Mike Froggatt
Equipo de programación	Gavin Clarke, Iain Cottrell, Wil Driver, Gary Richards, Steven Tattersall, Richard Talbot-Watkins, Martin Kift
Equipo de sonido	Andrew Barnabas, Paul Arnold
Utilidades de mantenimiento	Simon Brown, Andrew Ostler
Dirección artística	Andy Emery
Actores de doblaje	Alejandro García VAUGHAN Mayte Torres CARTER Pedro Tena GRISHAM Aparicio Rivero SEGURIDAD Carlos Torrente SOLDADOS David Bascones J. Carlos Lozano SICARIO
Texto del manual y de la caja	Russell Coburn
Diseño del manual y de la caja	James Phippen
Aprobación del manual	Lee Travers, Stephen Griffiths, Brian Goulbourn

www.scee.com/c-12

Ejecutivo de relaciones públicas	Anne Carroll
Jefe de relaciones públicas	Fleur Breteau
Director de calidad	Geoff Rens
Director de calidad interna	Dave Parkinson
Supervisor de calidad	Paul Tweedle
Encargados de pruebas	Cambridge: Nick Banning, Tudor Morgan-Owen
	Liverpool: Alan McArdle, Carl Robinson, Robert Sutton, Anthony Gill, Chris Cubbin, Matthew Brooks, Jason Platt, Shaun Durney, Lee Thomas, Dean Ashley, Barclay Christmas, Chris Speed
TRC	Paul French, John Hale
Jefe de planificación y localización	Vanessa Wood
Coordinador de pruebas de localización	Britta Kuhnen
Pruebas de localización	Nadege Josa, Gaelle Leysour, Susana Paredes, Jose Flores, Oscar Calzado, Domenico Visone, Rosetta Luca, Monica Dalla Velle, Sandra Raue
Agradecimientos a	Tim Closs, John Wagland, Ellie Gibson, Flora Collingwood, Lee Ponting

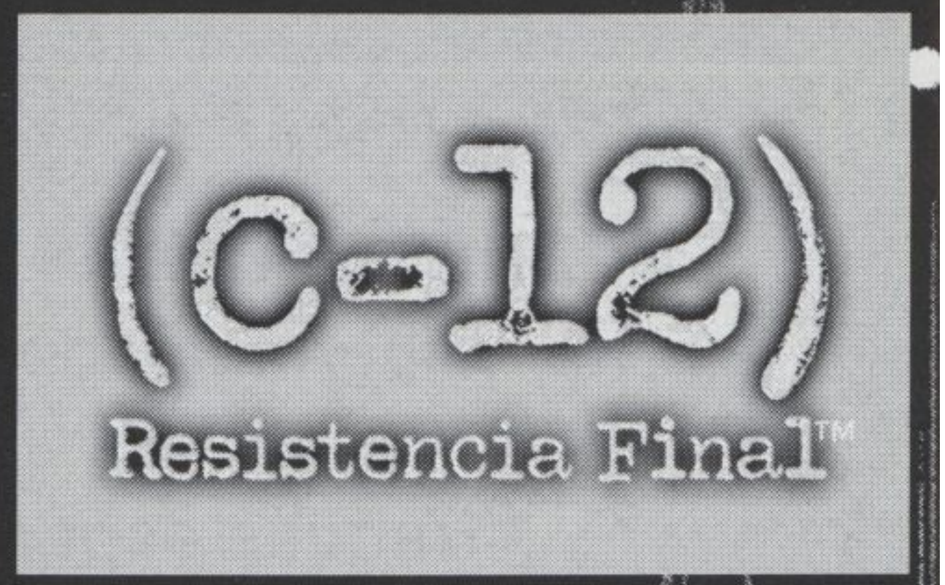
www.scee.com/c-12

www.scee.com/c-12

PlayStation

Si estás interesado en saber más que nadie sobre PLAYSTATION: lanzamientos, novedades, promociones, etcétera, sólo tienes que dejarnos tu e-mail en nuestra web:

www.es.scee.com



PRUEBA DE COMPRA

Nombre: **Apellidos:**

Dirección: **C.P:**

Localidad: **Provincia:**

Tel: **Tel Móvil:**

E-Mail:

Fecha de Nacimiento: **N.I.F:**

Estado Civil: ☐ **Soltero** ☐ **Casado**

Frecuencia de juego: ☐ **1 vez al día** ☐ **3-4 veces a la semana**

☐ **1-2 veces a la semana** ☐ **menos de una vez por semana**

Número de miembros en el hogar:

Esta prueba de compra es válida para todas las promociones, concursos y sorteos relacionados con este juego.
Ofertas válidas sólo para aquellas personas residentes en España. Tus datos pasarán a formar parte de la Base de Datos de Sony Computer Entertainment España S.A., además podrán ser utilizados por cualquier empresa del Grupo Sony y ser transferidos a países de la Unión Europea para la explotación de su información. Cuando quieras, podrás acceder a dicho fichero con el objeto de modificar, corregir o cancelar total o parcialmente su contenido sólo con solicitarlo por escrito en el domicilio social de Playstation: C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid

¿Dónde compras los juegos habitualmente?

- ☐ Hipermercados
- ☐ El Corte Inglés
- ☐ Jugueterías
- ☐ Tiendas especializadas
- ☐ Otros

¿Cada cuánto tiempo compras juegos?

- ☐ Cada mes
- ☐ Cada 2 o 3 meses
- ☐ 2 veces al año
- ☐ 1 vez al año

¿Alquilas juegos habitualmente?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ A veces

¿Con quien juegas habitualmente?

- ☐ Sólo
- ☐ Con familia
- ☐ Con amigos

¿Dónde está ubicada tu PLAYSTATION?

- ☐ Salón
- ☐ Tu dormitorio
- ☐ Dormitorio de tus padres
- ☐ Sala de juegos
- ☐ Otros

www.scee.com/c-12

Customer Service Numbers	POWERLINE FOR GAME HELP
• **Australia** 1 902 262 662* **(Calls charged at $1.65 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)*	**1 902 262 662*** **Calls charged at $1.65 per min. inc. GST. Get parents' OK to call.)*
• **Österreich** 0820 500 535** ***(Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.)*	**0900 970 111*** *(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.)*
• **Belgique/België/Belgien** 011 516 406	**0900 000 00*** **(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Danmark** (+45) 33 26 68 20 *Åben Man-Fres 16.30-19.30*	**(+45) 33 26 68 20** *Åben Man-Fres 16.30-19.30*
• **Suomi** 0600 411 911	**0600 411 911** *4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*
• **France** 0803.843.843	**08 36 68 22 02*** **(2,23 F la minute)*
• **Deutschland** 01805 / 766 977 *(0,48DM/min.)*	**0190 578 578*** **(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Ελλάδα** (00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland** 0818 365065 **All calls charged at National Rate.*	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** **Calls cost per min. 58p (inc.VAT)*
• **Israel** 1-800-390-900	**1-800-390-900** **ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג** **קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00 ל נ**

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers	POWERLINE FOR GAME HELP
• **Italia** 848 82 83 84* ** (Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)*	**848 82 83 84*** ** (Al costo di una chiamata urbana da tutta Italia)*
• **Malta** 344700	**344700**
• **Nederland** 0495 574 817	**09 09 9000 000*** **(0.99 Hfl./ min)*
• **New Zealand** (09) 415 2447	**0900 97669*** **(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• **Norge** 2336 6600	**820 75 050*** *Åpen Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12, - pr. min).*
• **Portugal** 707 23 23 10** *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone* ** *Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.*	**707 23 23 10*** *Número único nacional -22$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone* **Serviço de Ajuda para Jogos*
• **España** 902 102 102	**902 102 102**
• **Sverige** 08-587 822 25	**0179 310 311**
• **Schweiz/Suisse** 0900 55 20 55	**0900 55 20 55/Ein Anruf kostet*** *(SFr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen. *(SFr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.*
• **UK** 08705 99 88 77 *Calls may be recorded for training purposes*	**09064 765 765 (incl. NI)*** **Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Memory Card (Tarjeta de Memoria)

PlayStation

...RESUMEN:
Un átomo de carbono, conocido como C-12, tiene seis protones y seis neutrones en su núcleo. La Memory Card (Tarjeta de memoria) oficial de Sony Computer Entertainment dispone de 15 bloques en los que grabar las partidas.

...OBJETIVO DE LA MISIÓN:
¡Pon a buen recaudo tu carbono!

Memory Card
15 blocks

www.scee.com/c-12

SCES-03366

" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719251927